

АННОТАЦИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

(наименование дисциплины (модуля))

код и наименование подготовки

51.04.02 НАРОДНАЯ ХУДОЖЕСТВЕННАЯ КУЛЬТУРА

профиль/специализация

**ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ СТУДИИ АНИМАЦИИ
И МУЛЬТИМЕДИА. ПРЕПОДАВАТЕЛЬ**

Цель дисциплины (модуля): сформировать компетенции обучающегося в области современных направлений развития компьютерной графики.

Задачи:

- ознакомление студентов с основными видами компьютерной графики;
- изучение студентами различных графических редакторов;
- овладение навыками графического изображения в компьютерных технологиях;
- изучение студентами современных концепций использования графических редакторов, как инструмента создания иллюстраций, концепта персонажей, разработки локаций и цифровой анимации;
- применение полученных теоретических и практических знаний на практике.

Дисциплина (модуль) направлена на формирование следующих компетенций:

ПК-3. Готов к оказанию экспертно-консультационной помощи по разработке анимационных и мультимедийных проектов.

ПК-4. Способен использовать различные средства для производства анимационного и мультимедийного произведения.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

- особенности создания векторной графики;
- особенности создания растровой графики;
- особенности создания трехмерной графики;
- особенности работы в коллективном проекте и индивидуальном;
- современные тенденции развития двухмерной графики;
- современные тенденции развития трёхмерной графики; области использования двухмерной и трёхмерной графики;
- технические и программные средства двухмерной и трёхмерной графики; функциональные возможности и особенности ряда двухмерных и трёхмерных редакторов;
- теоретические основы строения трёхмерных моделей;

Уметь:

- составлять конкретные задания для реализации коллективного проекта;
- создавать персонажей и фоны с учетом эталонных изображений в коллективном проекте; вносить правки в свою часть работы для достижения целостности в коллективном проекте;

Владеть:

- знаниями о всех этапах мульт производства;
- знаниями о возможностях современных программ для двухмерной, трехмерной графики и анимации;
- навыками работы в двухмерных и трехмерных редакторах; опытом работы над проектом в команде;

- эффективно использовать двухмерные и трёхмерные редакторы при решении задач в сфере профессиональной деятельности;
- применять средства двухмерной и трёхмерной графики в процессе создания анимационного фильма; подготовить двухмерные и трёхмерные модели для дальнейшей работы в анимационном и игровом проекте;

Владеть:

- навыками работы в различных видах и жанрах анимации и мультимедиа;
- навыками разработки и реализации концепции анимационного и мультимедийного проекта;
- методами использования съёмочной, осветительной, проекционной техники и вспомогательного оборудования для осуществления записи в области анимации и мультимедиа;
- способен осуществлять студийную и репортажную звукозапись;
- навыками написания и корректировки сценария

По дисциплине (модулю) предусмотрена промежуточная аттестация в форме *зачета* во 2 и 3 семестрах.

Общая трудоемкость освоения дисциплины (модуля) составляет 5 з.е. (180 ак. часов)